VLAADA CHVATIL

DUNGEON LORDS

FESTIVAL SEASON

Pora na Festiwal

Ostrożne kroki skrzypiące na schodach zbliżają ich ku głębinom podziemi. Poszukiwacze przygód podchodzą pod wrota złowrogiej nory władcy podziemi. Złodziej sprawdza zamek w świetle mrugającej pochodni. Żadnych pułapek. Przystawia ucho do pruchniejącego drewna. Całkowita cisza. Odwraca się w stronę wojownika i daje mu znak. Wojownik podnosi tarczę i obniża bark. Z potężnym impetem zaczyna biec w stronę drzwi. Jednak nagle, wrota się otwierają: „Taaak?" zapytuje zaspany sługa. „W czym mogę pomóc?" Paladyn wyciąga miecz i wykrzykuje „Gińcie nieczyste istoty ciemności!"

„Nieczyste istoty ciemności są na festiwalu" nadmienia sługa. Wyciąga terminarz z głębin swojego szlafroka. „Umówić was na następny czwartek?"

Zmieszany Paladyn opuszcza miecz. Nie tak powinna wyglądać przygoda. Spogląda na wojownika. Wojownik patrzy się na złodzieja. Złodziej patrzy na barda. Bard wzruszając ramiona rzecze „Mówiłem wam abyśmy poszli na festiwal."

Tak, pora na festiwal. Ci nieznośni poszukiwacze przygód muszą poczekać jeszcze jedną porę roku zanim będą mogli maszerować przez wasz loch.

Tak, i kiedy oni czekają, wy możecie zbudować lepszy loch, dodać więcej pomieszczeń, zatrudnić nowe potwory i ustawić nowe pułapki.

Jednak poszukiwacze przygód nie siedzą bezczynnie. O nie. Uczą się nowych zaklęć i rekrutują nowych towarzyszy. Możliwe nawet że znajdą barda, obrzydliwą istotę, której przerażający spiew inspiruje towarzyszy do nowych heroicznych czynów. Co więcej, ten stary i znany nam z patologicznie czystego serca paladyn został zastąpiony dwoma nowymi paladynami.

Tak więc lepiej abyście mieli dużo miejsca w swoich więzieniach, ponieważ czeka was prawdziwa walka. Ale będziecie gotowi, ponieważ w drugim roku dostaniecie nowe szanse rozwoju swojego lochu.

Jesteśmy pewni że poradzicie sobie z nowymi wyzwaniami.

Ej, sługo a powiedziałeś im o pupilach?

Nie.

Ministerstwo podziemi zatwierdziło dodanie nowych kart wydarzeń, z których kilka zostało przygotowanych przez inspirujących do tytułu władcy podziemi adeptów.

Dziękujemy wam za sugestie.

Dodaliśmy wasze imiona do tej publikacji aby każdy wiedział kogo winić.

Zmiany na planszy głównej

Stos wyjątkowych możliwości

Potasuj stos płytek wyjątkowych możliwości i umieść go zakrytego obok planszy głównej. W trakcie gry wierzchnia płytka będzie zawsze widzialna, tak więc gracze będą wiedzieli jaka wyjątkowa możliwość będzie dla nich dostępna w nadchodzącej porze roku.

Stos odrzuconych płytek wyjątkowych możliwości

Pozostaw miejsce na stos odrzuconych płytek obok stosu wyjątkowych możliwości. W ostatniej porze roku płytki te służą jako nagrody na festiwalu!

Pięć kart walki

Walka będzie teraz trwać 5 rund, tak więc losowo połóż w tym miejscu 5 kart walki zamiast 4.

Nowi Paladyni

Najwyraźniej poprzedni paladyn podpisał lukratywny kontrakt, kupił sobie drogiego konia wojennego i teraz jest w trasie z przedstawieniem „Walka ze złem". (Przybrał również na wadze). „Podziemie the Times" donosi iż nie ma on zamiaru powracać do biznesu łażenia po lochach.

Eh, nienawidziłem tego kolesia, ale teraz tęsknie za nim. No trudno. Teraz mogę nienawidzić tych dwóch nowych.

Tak, czyste serca są jak chwasty: kiedy tępi się jedno, dwa pojawiają się w jego miejsce. Teraz musimy użerać się z elfickim i krasnoludzkim paladynem, z których każdy jest tak samo do obrzydzenia dobry.

Hej, skąd ta smutna mina? Im więcej czyniących dobro w twoim więzieniu, tym lepiej!

Nowe płytki paladynów zastępują te z podstawki. Pozostaw płytki oryginalnego paladyna w pudełku (chyba że gracie w wariant z trzema paladynami). Połóż jaśniejsze płytki z paladynami jedna obok drugiej na polu z namiotem, a następnie ciemniejsze płytki na nich. Nowe zasady dotyczące paladynów zostały opisane w sekcji Dwóch paladynów.

Zmiany na planszy postępu

Piąta pora roku

Każdy rok będzie miał teraz piątą rundę, znaną jako pora na festiwal. Umieść przedłużenie planszy postępu na prawo od planszy postępu. Grafika w tle powinna pasować.

He he, ilustracja będzie również pasować jak położysz planszę ze złej strony. Czy nie jesteśmy źli?

Wydarzenia

Będziecie potrzebować 4 płytek wydarzeń dla 5 rundowego roku. Zostaw oryginalne płytki w pudełku i użyj tych z dodatku. Nowe płytki wydarzeń są takie same jak te starsze z tym wyjątkiem, że w każdym roku wystąpią 2 wydarzenia specjalne, zamiast 1.

Dlaczego więc dodaliśmy wszystkie 4 płytki, kiedy potrzebujecie tylko jednej? Zdaliśmy sobie sprawę, że po tak wielu partiach wasze starsze płytki wyglądają na zużyte. Jeśli tylko jedna byłaby nowa, wyróżniałaby się.

Faza pupila w 1 rundzie

Faza pupila dzieje się raz w roku. Bałwanek (który nie miał znaczenia w podstawowej grze) przypomina o tym, że po produkcji w 1 rundzie jest czas aby nabyć pupila... (patrz strona 4)

Faza nowej rundy w rundzie 4

Pomimo tego, że nie ma tu ikony przypominającej, w tej fazie należy odsłonić płytkę wydarzenia na następną rundę oraz kolejnych poszukiwaczy przygód tak, jak ma to miejscie w fazie nowej rundy 1, 2 i 3.

Festiwal!

Pole to wyróżnia się, więc go nie przegapicie. Pora na festiwal! Jest to szansa dla waszych chochlików i potworów (i nawet duchów) aby się zabawić. I kto wie? Może chochliki przyniosą coś co może się nadać w nadchodzącej walce.

Zmiany na planszy odległych krain

Plansza odległych krain jest taka sama, z tą różnicą że stosy są wyższe. Umieść planszę bardziej odległych krain obok planszy odległych krain.

Jeśli uda się wam ułożyć plansze tak, aby bardziej odległe krainy leżały dalej od graczy niż odległe krainy, będziemy zadowoleni że je tak nazwaliśmy.

Karty specjalnych wydarzeń i karty walki

Jak zwykle, karty specjalnych wydarzeń i karty walki są losowane. Każdego roku wystąpią 2 specjalne wydarzenia i 5 rund walki, więc stos powinien być taki: 2 karty specjalnych wydarzeń, 5 kart walki dla drugiego roku i 2 kolejne karty specjalnych wydarzeń.

Stos odrzuconych pupili

Jest to stos dla pupili których nikt nie chciał. Nie, to nie jest farma, to po prostu bardziej odległe krainy.

Płytki ulepszonych tuneli

Jest to miejsce na 5 płytek ulepszonych tuneli. Nie tasuj ich. Możesz zostawić je odkryte. Gracze mogą na nie spoglądać kiedy chcą.

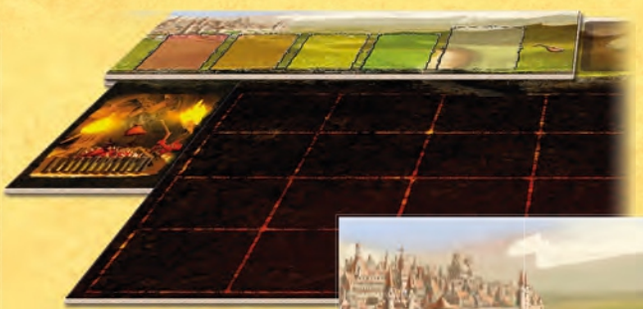
Płytki doświadczenia potworów (i duchów)

Jest to miejsce na 3 płytki doświadczenia potworów (i duchów). Nie tasuj ich. Możesz zostawić je odkryte. Gracze mogą na nie spoglądać kiedy chcą.

Karty pupili

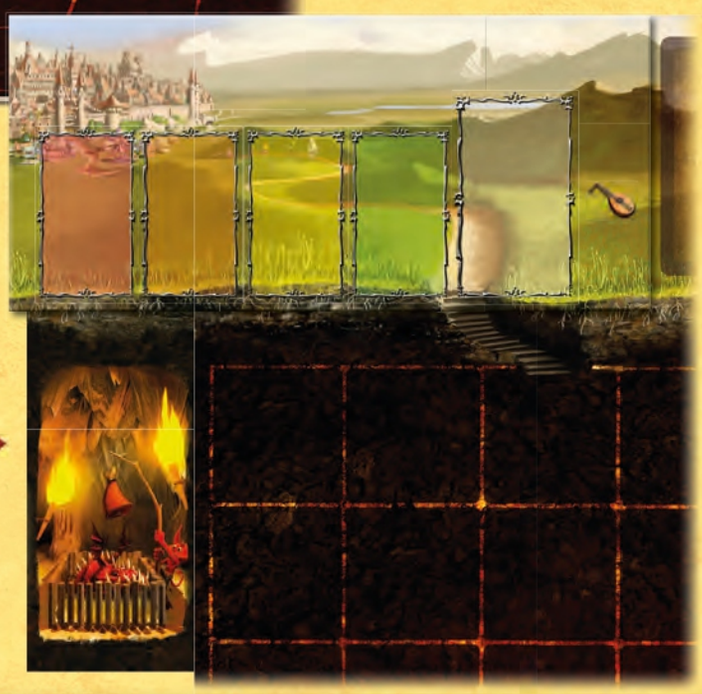
Potasuj karty pupili i umieść je tu zakryte.

Zmiany na planszy gracza



Etap barda

Każda faza walki rozpoczyna się od aktywowania barda, przed etapem z pułapkami. Bardowie znajdujący się w drużynie mają możliwość inspirowania współtowarzyszy do walki.



Pole na czwartego bohatera

Będziesz się musiał teraz zmierzyć z czterema poszukiwaczami przygód. (oraz paladynem jeśli twój PR kuleje).

Pomieszczenie na pupila

Jest to miejsce gdzie twoi pupile mogą spać (zakryte). Po użyciu ich zdolności możesz pozostawić je odkryte aby cieszyć się ich uroczym wyglądem.

Nowi poszukiwacze przygód, pomieszczenia i potwory

Ponieważ rok jest o jedną rundę dłuższy, będziecie potrzebować tych dodatkowych pomieszczeń, potworów i poszukiwaczy. Dodajcie je do odpowiednich stosów.

Bard jest nowym rodzajem bohatera opisanym na stronie 9. Nowe pomieszczenia i potwory zostały opisane w aneksie na końcu instrukcji.

Nowe karty

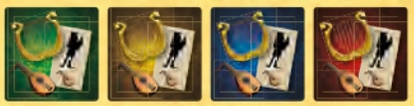
Dodatek ten zawiera nowe karty pułapek, walk oraz specjalnych wydarzeń. Dodaj je do odpowiednich talii.

Ministerstwo podziemia przeprasza za brak informacji o nowych kartach:

- rzecznik fabryki pułapek powiedział że nie pamiętaja co wsadzili do opakowań,
- magowie w akademii bohaterów odmówili komentarza w sprawie nowych zaklęć,
- pewien sługa naskrobał kilka kartek na temat nowych wydarzeń ale zostały one natychmiastowo pogniecione i wrzucone do paleniska ministerstwa. Może się to również przydarzyć owemu słudze jeśli dokona podobnego czynu ponownie.

Pozostałe rzeczy

Te 4 płytki są częścią dodatkowego rozszerzenia Słudzy przynoszą dary. Zasady można znaleźć na stronie *www.czechgames.com*



Rozgrywka

Następujące zmiany zostały dodane do części roku, w której buduje się swoje lochy:

- na końcu pierwszej fazy gracze otrzymują pupili

- rok składa się z 5 pór roku zamiast 4

- specjalne wydarzenia występują dwa razy w ciągu roku

- w porach roku od 2 do 5, jedno z miejsc na planszy głównej zostaje zastąpione wyjątkową możliwością

- 5 pora roku zawiera festiwal!

Walka również się zmieniła:

- trwa 5 rund zamiast 4

- każda faza walki rozpoczyna się od aktywowania barda

Natomiast te nowości wpływają na obie części gry:

- występują dwaj paladyni

- gracze mogą użyć pupila dla jednorazowego efektu

Poniższa sekcja szczegółowo opisuje nowe aspekty w rozgrywce.
Po niej znajdziecie podsumowanie mówiące jak te nowe możliwości wpływają na poszczególne fazy w grze.

Pupile

Domniemam że zdajesz sobie sprawę, iż w modzie jest posiadanie przez władcę podziemi pupila i chwalenie się nim swoim kolegom. Jak oni nadskakują nad tymi głupimi bestiami! Haniebne. Za moich czasów, władcy podziemi miesli swoje standardy. Byli okrutni, niewybaczający i mieli serca z kamienia. Jeśli potrzebowali lojalnego kompana, z którym mogliby dzielić złowrogi chichot lub konspiracyjne mrugnięcie okiem, to mieli sługi.

Ooo, uśmiechnij się. Spójrz na te małe potworki! Kto by nie chciał jednego? Są takie słodkie, zabawne, takie...smaczne.

Nie martwcie się. Demon nie zje waszych pupili. W rzeczywistości nie mógłby ich zjeść nawet gdyby chciał, ponieważ pupile nie są potworami. Jednak zanim wyjaśnimy co pupile potrafią, porozmawiajmy o tym, jak je zdobyć.

Faza pupila

W podstawowej grze, pierwsza runda w roku była krótka ponieważ nie posiadała fazy wydarzenia, ani fazy poszukiwaczy przygód. Zamiast tego po produkcji kończyła się. No więc teraz uległo to zmianie. Widzicie bawiana na planszy postępu? Pomoże wam to zapamiętać, że po fazie produkcji i odzyskaniu rozkazów, następuje faza pupila, w trakcie której nabywa się pupile. Faza pupila odbywa się tylko w pierwszej rundzie każdego roku.

W pierwszym roku

W trakcie przygotowania powinieneśbył potasować karty pupili i ułożyć je na planszy bardziej odległych krain. Rozpocznij fazę pupili pierwszego roku od rozdania każdemu graczowi 2 kart z talii pupili.

Spójrz na swoje karty pupili, wybierz 1, a pozostałą podaj na lewo. Dostaniesz nową kartę od gracza po prawej. Z tych 2 kart wybierz jedną, a drugą odrzuć zakrytą na stos kart odrzuconych na planszy bardziej odległych krain.

Wybrany przez ciebie pupil pozostaje tajemnicą aż do momentu jego zagrania. Trzymaj kartę zakrytą w pomieszczeniu na pupila przy swojej planszy gracza.

W drugim roku

W drugim roku fazy pupila ponownie daj każdemu graczowi po 2 karty z talii pupili.

Jeśli nie posiadasz żadnych kart pupili (tzn. użyłeś kartę pupila w pierwszym roku) procedura jest ta sama: wybierz 1, przekaż 1 na lewo, wybierz jedną z dwóch a drugą odrzuć.

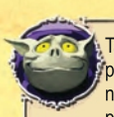
Jeśli posiadasz jedną lub więcej kart pupila (są inne sposoby na ich zdobycie) dodaj je do tych 2 otrzymanych. Z tego zestawu wybierz 1 kartę do przekazania dalej. Może być to karta którą dopiero co dostałeś lub poprzednio zdobyta. Tak jak wcześniej, otrzymujesz 1 kartę od gracza po prawej. Wybierz 1 kartę do odrzucenia i zachowaj resztę.

Będziesz posiadał 1 zakrytą kartę pupila więcej od ilości z którą zacząłeś. Karty z którymi rozpoczęłeś grę mogą wciąż być w twoim posiadaniu lub mogły być przekazane innym graczom lub odrzucone.

Jeśli macie problem z zapamiętaniem, iż należy rozegrać fazę pupili to: kiedy przygotowujecie rozgrywkę w pierwszym roku, weźcie po 2 karty na gracza z talii pupili i połóżcie je na planszy postępu tak, aby zakryły czwarte pole. W ten sposób nie będzie można przejść do końca rundy bez rozdania kart pupili.

Używanie pupili

Karty pupili mówią kiedy ich efekt może być użyty. Niektóre są używane kiedy budujesz, inne kiedy walczysz, a jeszcze inne w trakcie punktowania. Aby użyć swojego pupila, ogłoś że to robisz, odkryj kartę i postępuj zgodnie z tekstem na niej. Zdolność pupila może być użyta tylko raz na grę. (Dwa pupile: mały Golem i Gapiorośliną posiadają efekt trwający do zakończenia walk w danym roku.)



Tak jak mówiłem, wszystko dla mody. Wszyscy się podniecają nowym pupilem władcy podziemi ale w następnym tygodniu to już przeszłość. Te potworki nie posiadają trwałej wartości. W przeciwieństwie, powiedzmy, sługi, który cichutko i skrzętnie wykonuje swoje obowiązki dzień po dniu przez lata...pomimo tego że nikt nigdy, nawet raz nie podrapie go za uszkiem i nie zapyta „Kto był dzisiaj grzeczny?"

Jeśli zdolność pupila została użyta w walce, nie liczy się jako wysłanie potwora (lub ducha). Czary wpływające na potwory (lub duchy) nie wpływają na pupili (nawet tych duchowych). Kapłan nie ulecza drużyny jeśli potwór (lub duch) nie został wysłany do walki.

Wyjątek: zasada ta nie dotyczy małego Golema. Jeśli wyślesz do walki małego Golema, będzie on podatny na czary, sprawi że kapłan uleczy drużynę, będzie się liczył do limitu potworów (chyba że wyślesz go z dużym Golemem). Jednakże mały Golem nie może być użyty jako potwór w innych przypadkach. Nie można nim nakarmić Demona. Nie można go załadować na Potworną katapultę.

Po wykorzystaniu zdolności pupila, możesz pozostawić go odkrytego w jego pomieszczeniu aby nacieszyć się widokiem. Jednakże do końca gry nie będzie miał on żadnego efektu, nawet przy punktowaniu.

Tak więc władcy o skamieniałym sercu mogą wyrzucić zużytą kartę pupila na stos kart odrzuconych.

Pupile w trakcie punktowania

Pupile które mogą być użyte w trakcie punktowania, pozostają zakryte do końca gry. Punktowanie rozpoczyna się od wielkiej wystawy pupili, dla wszystkich pupili które pozostały w grze.

Rozpocznij od odkrywania pupili z efektem punktującym, którego chcesz użyć. Zapunktuj.

Następnie odkryj pozostałe zakryte pupile aby się nimi pochwalić. Otrzymujesz po 1 punkcie za każdego. (Zwróć uwagę że jeśli nie zdecydujesz się użyć pupila z efektem punktowania dla jego efektu to i tak otrzymasz 1 punkt kiedy go teraz odkryjesz.) Nie otrzymuje się punktów za odkryte karty pupili. (Wszyscy już je widzieli i nie robią one wrażenia na finałowej wystawie.)

Podsumowując: otrzymujesz 1 pupila w pierwszej rundzie każdego roku. Każdy pupil posiada efekt, który może być użyty raz w trakcie gry. Jeśli go nie użyjesz otrzymasz 1 punkt.

Wyjątkowe możliwości

Wolę mieć wszystko pod kontrolą. Nie uważasz, że tak lepiej? Pomińmy tą sekcję. Wątpię aby któremukolwiek z nas się ona spodobała.

Eh. Wydaje mi się, że źle oceniłeś naszych graczy sługo. Każdy kto kupuje dodatek cieszy się na nowe możliwości.

Wyjątkowe możliwości są przedstawione za pomocą 8 płytek. Każda wyjątkowa możliwość może zastąpić jedno z 8 miejsc, do których wysyłacie swoich sługusów. Są one „wyjątkowe" ponieważ każda z tych możliwości pojawia się tylko raz w grze.

Odkrywanie wyjątkowych możliwości

Wyjątkowe możliwości zostały zaprojektowane pod 5 rundowy rok. Nowa możliwość pojawia się w każdej rundzie, poza pierwszą. Gracze wiedzą rundę wcześniej, która miejsce zostanie zastąpione.

Pierwsza runda

W fazie nowej rundy odkrywasz wydarzenia oraz bohaterów, które nadejdą w następnej rundzie. W tym samym momencie, powinieneś również odsłonić wierzchnią płytkę stosu wyjątkowych możliwości. Pozostaw ją odkrytą na wierzchu stosu. Możliwość ta będzie dostępna w drugiej rundzie.

Pierwsza runda

W fazie nowej rundy w drugiej rundzie, weź wierzchnią płytkę ze stosu wyjątkowych możliwości aby zakryć miejsce na planszy głównej z korespondującym symbolem. Zwykłe akcje wynikające z tego pola nie będą dostępne w tej rundzie, zamiast tego gracze będą mogli skorzystać z wyjątkowej możliwości.

Odkryj kolejną wierzchnią płytkę stosu, aby gracze wiedzieli co ich czeka w następnej rundzie.

Trzecia i czwarta runda

Rozgrywane są podobnie jak druga, z tym wyjątkiem że będziesz musiał usunąć wyjątkową możliwość poprzedniej rundy, przed położeniem nowej na tą rundę. Dopuszczalna jest tylko jedna wyjątkowa możliwość na rundę. Zawszę będziecie mogli zobaczyć możliwość na następną rundę.

Odrzucone płytki wyjątkowych możliwości powinny pozostać na osobnym stosie.

Piąta runda

Rozgrywana jest jak trzecia i czwarta runda, z tym wyjątkiem że nie odsłania się nowej możliwości (ponieważ piąta runda jest ostatnią w roku). Wyjątkowa możliwość piątej rundy zostanie usunięta w trakcie festiwalu. Wszystkie 4 nowe możliwości użyte w tym roku staną się nagrodami podczas festiwalu! Po festiwalu powinny zostać odłożone do pudełka, aby nie zmieszać się z możliwościami na drugi rok.

(Po więcej informacji na temat festiwalu i jego nagród, patrz sekcja Festiwal).

Drugi rok

Drugi rok przebiega tak samo. Użyj pozostałych czterech płytek możliwości w 2, 3 ,4 i 5 rundzie. Każda będzie dostępna dokładnie raz.

Używanie wyjątkowych możliwości

Wyjątkowa możliwość staje się częścią planszy głównej na daną rundę. Możesz wysłać swojego sługą w normalny sposób: zagrywając kartę rozkazu z odpowiednim symbolem i wysyłając sługę na najniższe niezajęte miejsce. W momencie wykonywania akcji dostarczonej przez wyjątkową możliwość, rozpocznij od sługi znajdującego się na najkrótszym polu.

Zbiórka jedzenia

Mieszkańcy pobliskiej wioski nie mają łatwego życia. Jeśli chcesz dalej wyłudzać jedzenie od nich, musisz od czasu do czasu dać im szansę aby mogli uprawiać więcej. Jeśli twój sługa jest dobrym dyplomatą, gospodarz zaprosi twoje chochliki do pomocy w zbiorach. Podczas gdy chochliki wyruszają do pracy, mieszkańcy spoglądają w udawanym zachwycie. Wiedzą że chochliki zabiorą to co najlepsze ze zbiorów. Z koszów owocowych zabierają wszystkie dojrzałe, miękkie, pełne robactwa okazy. Na polu ziemniaków, zrywają całą roślinę, pozostawiając jedynie bulwiaste brązowe korzenie. Jednak wieśniacy muszą się uśmiechać i to znosić. Jak już mówiłem, nie mają łatwego życia.

Podobnie jak przy kopaniu tuneli lub złota, otrzymujesz pokazaną liczbę jedzenia, wysyłając po jednym chochliku za każdą sztukę jadła. Dodatkowo musisz postawić jednego nadzorcę. Pole III wymaga dwóch nadzorców jednak wieśniacy są pod wrażeniem dyscypliny chochlików, tak więc poruszasz się o 1 pole w dół na złometrze. (Możesz przesunąć się o to pole nawet jeśli wyślesz jedynie dwóch chochlików jako nadzorców.)

Chochliki użyte do zbiorów nie są dostępne do innych prac w tej rundzie. Połóż je nad swoim lochem aby pokazać, że zostały użyte.

Nie pomogę ci z tym. To całe jedzenie nie ma sensu. Dlaczego ktokolwiek chciałby jeść martwe rzeczy?

Maskarada

Bal przebierańców akademii bohaterów jest bardzo wyczekiwanym wydarzeniem. Ludzie przybywają przebrani za potwory. Potwory przybywają przebrane za siebie i z ochotą przyjmują komplementy na temat ich „realistycznych kostiumów". A słudzy? Lubimy się przebierać za sługi rywalizujących władców podziemi. Wówczas może nam się upiec ze wszystkim.

Pierwszy sługa kradnie pieniądze z loterii pół na pół. Weź 1 złoto. Wszyscy pozostali gracze zyskują 1 zła.
Drugi sługa grzebie w aktach akademii. Możesz podejrzeć jedną kartę walki, według zwykłych zasad, a jako bonus możesz ją odłożyć w dowolnej kolejności. Mówisz innym graczom co zrobiłeś. Na przykład: „Spojrzałem na czwartą kartę i położyłem ją na wierzchu" lub „Spojrzałem na drugą kartę i pozostawiłem ją tam". Kiedy ludzie na wydziale przyłapuje twojego sługę, myślą że szpera dla twoich rywali i wszyscy pozostali gracze zyskują 1 zła.

Bal zbliża się wielkimi krokami. Wszyscy wyciągają swoje losy na loterii, a organizatorzy zdają sobie sprawę, iż pieniądze zniknęły. Pora abyś uratował dzień. Jeśli zapłacisz 1 złota, tracisz 1 zło a wszyscy pozostali gracze wyglądają tak mizernie że zyskują 1 zła. Co więcej możesz podejrzeć jedną kartę walki (ale musisz ją odłożyć w to samo miejsce).

Kiedy wszyscy pozostali gracze zyskują 1 zło, dotyczy to również graczy którzy nie wysłali sługi na bal przebierańców.

Tak więc miej się na baczności! Prędzej czy później akademia zakończy swój bal, a wtedy możesz się spodziewać dwóch kolesi przebranych w lśniące zbroje.

Nie zapomnij że akcje rozgrywane są w kolejności (w tym wypadku **I**, **II**, **III**). Kolejność ta może mieć wpływ na to, kto otrzyma jakiego paladyna. Jednakże efekt każdej z akcji jest równoczesny. Na przykład na trzecim polu, jeden gracz przesuwa swój znacznik w dół, a równocześnie pozostali gracze w górę.

W grze 2-osobowej akcje te nie wpływają na znacznik zła nie-gracza.

Ulepszanie tuneli

Od czasu do czasu, biuro zezwoleń kopalnianych zostaje zamknięte ze względu na audyt wewnętrzny. Podczas gdy są zamknięci nikt nie może kopać nowych tuneli. Z drugiej strony nikt nie sprawdzi ulepszeń, których dokonasz w posiadanych już tunelach. Pomimo tego że usprawnienia są nielegalne, mamy niewerbalną zgodę, że biuro tego nie zauważy.

Ha! I tak się nie patrzą. Kiedy wpadłem do nich podczas ostatniego audytu, wszyscy chrapali.

Słudzy wykonują akcje od najkrótszego pola. Zwróć uwagę że kolejność jest nietypowa: **II** potem **I** a na końcu **III**.

Każda akcja oferuje różne możliwości (przedzielone kreskami). Możesz wybrać tylko jedną:

Użyj 2 chochlików aby ulepszyć jedną niezdobytą płytkę tunelu. Zwróć niezdobyty tunel do zasobów i zamień go na jedną z 5 płytek ulepszonego tunelu.

Użyj 2 chochlików aby odnowić zdobytą płytkę tunelu. Odwróć ją ciemną stroną ku górze.

Użyj 3 chochlików aby odnowić zdobytą płytkę pomieszczenia. Odwróć ją ciemną stroną ku górze.

Jeśli możliwość ta pojawi się w pierwszym roku, nie będziesz miła jeszcze nic zdobytego, tak więc interesować cię będzie tylko pierwsza opcja.

Kolejność jest ważna, zwłaszcza jeśli wszyscy chcą ulepszyć płytkę tunelu. Gracz na polu **II** będzie miał do wyboru wszystkie 5. Gracz na **III** jako ostatni może wybrać ulepszenie którego pozostali gracze nie wybrali. Jednakże gracz na **III** może zdobyć jedną lub dwie płytki ulepszonych tuneli (jeśli posiada wystarczającą ilość chochlików).

Gracz na **III** jest również jedynym, który może odnowić jedną lub dwie płytki zdobytych tuneli. Nie ma możliwości łączenia opcji. Dla przykładu gracz nie może odnowić jednego tunelu i ulepszyć drugi.

Chochliki zużyte do pracy przy dowolnej z tych trzech opcji pozostają na płytce, na której pracowały i są niedostępne do końca rundy.

Płytka ulepszonego tunelu wciąż pozostaje tunelem. Jest opodatkowana tak jak tunel, możesz w niej wydobywać złoto, możesz ją zamienić na pomieszczenie itd. Posiada jednak specjalny efekt. Efekty te są opisane w aneksie na końcu instrukcji.

Płytki ulepszonych tuneli są trzymane na planszy bardziej odległych krain. Każdy może je podejrzeć w dowolnym momencie. W trakcie pierwszej rozgrywki w ten dodatek, dobrym pomysłem jest ich pokazanie i wyjaśnienie, kiedy pojawi się ta wyjątkowa możliwość.

Inwestycja złota

...A czasami biuro wydobycia złota jest zamknięte. Nie martw się. Twoi słudzy wciąż mogą zdobyć dla ciebie złoto. Ludzie wymyślili to coś zwane bankiem. Zamiast poszukiwać złota w buszu, sadzisz je w podziemny skarbcu, a ono rośnie i rośnie. A kiedy bankier je zbiera, posiadasz więcej złota niż zasadziłeś. To znaczy, bankierzy mówią ze to działa trochę inaczej...

...ale chcą po prostu zachować swoje tajemnice dla siebie. Bądź stanowczy. Powiedz że chcesz o wiele więcej złota niż im dałeś. Wspomnij o dymie ulatującym z pobliskiej spalonej wioski i będą wiedzieć, że mają do czynienia z „poważnym klientem".

Zapłać pokazany koszt. Otrzymujesz pokazaną ilość złota ale nie natychmiastowo. Otrzymujesz je kiedy faza rozkazów się zakończy. Innymi słowy, nie użyjesz tego złota do innych akcji w tej rundzie takich jak: rekrutowanie chochlików, kupowanie pułapek, zatrudnianie potworów czy budowanie pomieszczeń.

Tak, ale jest to wciąż szybki zwrot z inwestycji. Pamiętaj tylko aby odłożyć trochę złota na inwestycje. Dlatego też widać wyjątkowe możliwości o jedną rundę w przód.

Nabywanie pupili

Wydaje mi się że wystarczająco omówiliśmy pupile. Te sklepy z pupilami wyrastają jak grzyby po deszczu. Nie martw się. Zwykle pojawiają się 2 lub 3 równocześnie i bankrutują w przeciągu miesiąca.

Hej, sługo, przestań jazgotać i leć tam zanim zamkną. Mają chochliki które powinny pracować w naszym lochu. Jestem pewien że władca podziemi chciałby dodatkowego pupila. Postaraj się znaleźć soczystego.

Zapłać pokazany koszt a następnie weź pokazaną ilość chochlików i pupili. (Akcja **I** jest darmowa i oferuje 0 chochlików i 1 kartę pupila). Karty pupili dobierz losowo z talii i umieść je zakryte w przeznaczonym dla nich pomieszczeniu. Pupile zdobyte w ten sposób nie różnią się niczym od tych zdobytych w fazie pupili (patrz strona 4).

Instalacja pułapek

Czasami fabryki pułapek zamykają sklep i zabierają swoje towary na targi pułapek. Jest to bardzo nieprzyjazne miejsce. Chochliki zza granicy wystawiają swoje stragany chwaląc się wyższą technologią. Handlowcy patrolują pietra, wpychając promocyjne ulotki pod nos. Zatrudniają nawet bardów aby śpiewali reklamowe dżingle.

Hej, ale można znaleźć niezłe oferty na targach. W końcu możesz zobaczyć pułapki które kupujesz i instalują je za ciebie.

W fazie nowej rundy kiedy płytka z tą wyjątkową możliwością zastąpi kupno pułapek, odkryje 3 wierzchnie karty z talii pułapek i połóż je odkryte gdzieś obok planszy głównej.

W momencie wykonywania akcji, kolejność jest **III**, **II**, **I** - taka sama jak przy wynajmowaniu potworów czy budowie pomieszczeń. Dzieje się tak ponieważ gracze wybierają spośród 3 odkrytych pułapek.

Zapłać koszt (o ile musisz) i wybierz jedną z 3 pułapek. Umieść ją natychmiastowo. Zachowaj zainstalowaną pułapkę odkrytą, obok pomieszczenia na pupile. Wybierz jedną niezdobytą płytkę lochu i oznacz ją znacznikiem złota z banku, aby pokazać gdzie została umieszczona. Musisz zapłacić jej koszt użycia. Jeśli chcesz ją położyć w pomieszczeniu musisz zapłacić dodatkowo 1 złoto. (Nie, nie możesz zapłacić złotem użytym do oznaczenia pomieszczenia; nie jest twoje.)

Jeśli nie zapłacisz kosztu, nie możesz wziąć pułapki.

Uwaga: koszt pułapki jest podany w lewym górnym rogu żółtej ramki z tekstem karty. Jeśli chcesz zainstalować Chochlika Kamikaze, musisz natychmiast odrzucić 1 chochlika. (Do momentu użycia pułapki ukrywa się on w małej alkowie czekając aby wyskoczyć.) Jeśli używasz Potwornej katapulty, musisz natychmiastowo odrzucić potwora (połóż go na pułapce aby pamiętać że katapulta jest załadowana małym bądź dużym potworem). Za Zatruty posiłek płacisz 1 lub 2 jedzenia w zależności do obecnego roku. (Tak więc możesz je ustawić za 1 jedzenia w pierwszym roku, nawet jeśli użyjesz go w drugim roku.)

Pułapka ta odpala się automatycznie w trakcie pierwszej walki w danym pomieszczeniu lub tunelu. Nie możesz zdecydować się na jej nie użycie. Jednakże, nie liczy się ona jako twoja jedyna pułapka w tej rundzie. Możesz jeszcze użyć jedną ze swoich normalnych pułapek, według zwykłych zasad. Decydujesz również o kolejności według której pułapki zostają odpalane. Do zredukowania obrażeń z drugiej pułapki drużyna może użyć tyle symboli złodzieja, ile jej pozostało po rozprawieniu się z pierwszą pułapką. (Tak więc działa to jak labirynt. Tak, jeśli zainstalujesz pułapkę w labiryncie, możesz użyć do 3 pułapek w jednej walce.)

Zainstalowana pułapka i znacznik złota zostają odrzucone po jej odpaleniu. Dzieje się tak również jeśli oznaczona płytka zostaje zamieniona (na przykład na pomieszczenie lub ulepszony tunel albo zdobyta bez walki).

symbole złodzieja

Wynajęcie doświadczonego potwora (lub ducha)

Czasami podziemna tawerna przyciąga innego rodzaju klientele. Goblin w rogu patrzy na sługi wzrokiem najemnika. Troll się śmieje, ale w nieprzyjemny sposób. A wiedźma jest o wiele...większa. Eh, będzie potrzeba więcej niż dobrego posiłku aby wynająć te potwory.

W fazie nowej rundy, potwory (lub duchy) są kładzione na planszy jak zwykle. I podobnie jak przy normalnej wizycie w podziemnej tawernie, akcje rozgrywane są w kolejności **III**, **II**, **I**. Każdy gracz wybiera jednego dostępnego potwora (lub ducha). Gracz na III wybiera pierwszy ale płaci 1 złem - doświadczone potwory (lub duchy) są pod wrażeniem okrutnego władcy podziemi.

Kiedy wybierasz potwora (lub ducha) bierzesz również płytkę doświadczenia potwora (lub ducha) pokazaną na twoim polu. Każda płytka dodaje koszt:

złoto za wyjątkowo mądrego potwora (lub ducha),

zło za wyjątkowo okrutnego potwora (lub ducha),

jedzenie za wyjątkowo dużego potwora (lub ducha).

Dopłata obowiązuje przy zatrudnianiu potwora (lub ducha) i za każdym razem kiedy musisz zapłacić jego koszt (na przykład przy Wypłacie). Traktuje się te symbole tak, jakby były narysowane na płytce z potworem (lub duchem). Jeśli nie możesz zapłacić pełnego kosztu, włącznie z dopłatą to nie możesz zatrudnić potwora (lub ducha).

Płytki doświadczenia pozostają z doświadczonym potworem (lub duchem) do końca gry i są niezamienialne. Jeśli odrzucasz doświadczonego potwora (lub ducha), odrzuć również jego płytkę doświadczenia.

Każda płytka doświadczenia posiada tą samą korzyść: pierwszy atak doświadczonego potwora (lub ducha) jest o +2 silniejszy. Obowiązuje to tylko przy jednym ataku na jednego bohatera w trakcie wszystkich 5 rund walki, nawet jeśli potwór posiada kilka ataków. Doświadczony Śluz zadaje 3 obrażenia pierwszemu bohaterowi w linii, ale tylko po 1 wszystkim pozostałym bohaterom. Atak doświadczonej Wiedźmy poniżej linii, to 3 na dowolnego bohatera oraz 1 na dowolnego bohatera. (Jej atak powyżej linii to 6.) Doświadczony Golem atakuje za 6 w pierwszej walce ale tylko za 4 w późniejszych walkach w tym roku. Podobnież jeśli użyjesz ataku doświadczonego Wampira wraz ze zdolnością powrotu, pierwszy atak to 4, ale po tym do wyboru pozostają zwykłe ataki Wampira za 3 lub 2.

Aby oznaczyć to, że wykorzystałeś zdolność płytki doświadczenia, odwróć ją. Na końcu roku z powrotem odwróć wszystkie płytki doświadczenia. Jeśli zdobędziesz doświadczonego potwora (lub ducha) w pierwszym roku możesz ponownie użyć jego płytki doświadczenia w drugim roku. (Bez względu na to czy płytka jest odkryta czy zakryta, dopłata jest zawsze częścią kosztu potwora.)

W trakcie punktowania doświadczone potwory (lub duchy) liczą się (lub są ignorowane) tak samo jak zwykłe potwory (lub duchy).

Wynajem pokoi

Ludzie nigdy nie przepuszczają możliwości na interes. Pewnie myślisz że lochy w okolicy ostudziły swój zapał ekonomiczny, a jednak nie. Właśnie otworzyły swoje piwnice i wynajmują je władcom podziemi. Teraz każdy władca uważa, że powinien mieć swój oddział w centrum.

W trakcie fazy nowej rundy, na planszy kładzione są pomieszczenia jak zwykle. Jednak nie będą one budowane w lochach. Są to pokoje do wynajęcia w mieście.

Gracze wynajmują pokoje w kolejności: **III, II, I**. Tak więc ostatni sługa ma pierwszy wybór tak, jak przy budowie pomieszczeń.

Jeśli wszystkie 3 pola zostaną zajęte, gracz na **III** pierwszy wybiera i musi zapłacić 1 złoto, jeśli wynajmuje pokój. Następnie gracz na **II** może wziąć pokój za darmo. Możliwe jest że gracz na **I** nie dostanie pokoju, jednak ma on wybór: jeśli gracz na **III** zapłacił 1 złoto, gracz na I może wziąć to złoto zamiast pokoju. (Drugi gracz nie ma tej opcji.) Jeśli nikt nie zapłacił 1 złota za akcję z **III**, wówczas gracz na I nie ma tej opcji (ale w tym wypadku jest przynajmniej 1 wolny pokój).

Co robi się z wynajętym pokojem?

- Nie kładź go w swoim lochu. Zamiast tego połóż go przed sobą, obok pomieszczenia na pupile. Nie zamieniasz tunelu i ignorujesz ograniczenia pokazanego na płytce pomieszczenia z pierwszego roku.

- Wynajęte pokoje nie liczą się jako pomieszczenia w trakcie fazy wydarzenia. (Nie płacisz za nie podatku.)

- Wynajęte pokoje produkcyjne mogą być używane tak samo, jakby były w twoim lochu, z tym wyjątkiem że mogą być użyte tylko raz na rundę (nawet w trakcie drugiego roku). Wymagają tej samej ilości chochlików (lub żetonów trolli).

- Wynajęte pokoje walki mogą być używane w dowolnej walce. Kiedy wybierasz płytkę do walki, wynajęty pokój walki jest zawsze opcją. Jeśli zostanie zdobyty liczy się jako zdobyta płytka. Daje -2 punkty i liczy się do tytułu Lorda walki ale nigdy do tytułu Lorda pomieszczeń.

- Wynajęte pokoje punktowe dają punkty jak te zbudowane.

- Wynajęte pokoje nie liczą się jako pomieszczenia w trakcie punktowania. Nie otrzymujesz 2 punktów za nie. Nie liczą się do tytułu Lorda pomieszczeń.

Festiwal

Pora festiwalowa to najlepszy okres w roku. Potwory (i duchy) wypełzują na powierzchnię aby się bawić aż do świtu, dając mi całą noc na papierkową pracę w spokoju!
Najlepiej kiedy mistrz odsyła chochliki. Angażują się one wtedy w różnego rodzaju wybryki. Łamią łopaty i kopią tunele i pomieszczenia. Tańczą z poszukiwaczami przygód i zawsze z czymś wracają: bawełnianym cukierkiem, zgubioną monetą czy ładnym pierścieniem. Czasami przychodzą z krewnym, a raz przyprowadziły pijanego goblina.

Faza festiwalu rozgrywana jest tylko w piątej rundzie każdego roku. (tak więc dwa razy na grę.) Odbywa się po fazie rozkazów, ale przed fazą produkcji.
Możesz wysłać swoje chochliki aby przyniosły nagrodę z festiwalu! Gracz który wyśle największą grupę chochlików wybiera pierwszy.
Rozdziel cztery płytki użytych w tym roku wyjątkowych możliwości (włącznie z tą z piątej rundy). Symbol w narożniku pokazuje jaka jest nagroda.

W rozgrywce 3-osobowej, pozostaw płytkę użytą w 5 rundzie. Wybierasz tylko spośród 3 płytek.

W rozgrywce 2-osobowej pozostaw płytki z rundy 4 i 5. Wybierasz tylko z pierwszych 2 płytek.

Wszyscy gracze równocześnie wybierają określoną ilość chochlików ze swoich zasobów biorąc je do ręki. (Możesz wybrać 0 jeśli chcesz.) Pamiętaj, chochliki użyte do akcji (jak wydobywanie złota czy kopanie tuneli) są niedostępne. Dostępne chochliki, które chcesz zachować na później powinny pozostać w twojej drugiej ręce pod stołem.

Nie mów innym graczom ile chochlików wysyłasz, ale jeśli zapytają musisz powiedzieć ilu masz dostępnych do wysłania.

Wszyscy gracze równocześnie odsłaniają ilość wysłanych chochlików. Gracz który wysłał ich najwięcej, wybiera pierwszy. Wszyscy pozostali podążają za kolejnością na podstawie wysłanych chochlików. Remis rozstrzygane są na korzyść najbardziej złych władców podziemi. (Ich chochliki mają najtwardsze łokcie.) Jeśli graczę remisują na złometrze, kolejność rundy decyduje o tym kto jest najbardziej zły. (Gracz startowy jest najmniej zły.)

Gracze którzy nie wysłali chochlików nie dostają nic. Jeśli wyślesz jednego lub więcej, w swojej turze wybierasz jedną z dostępnych płytek wyjątkowych możliwości. Natychmiast otrzymujesz nagrodę zgodnie z symbolem w lewym rogu:

Otrzymujesz 1 jedzenie

Tracisz 1 zło

Wykop 1 tunel (według normalnych zasad, tyle, że nie używasz do tego chochlika)

Otrzymujesz 1 złoto

Otrzymujesz 1 chochlika (będzie dostępny w fazie produkcji)

Dobierz 1 kartę pułapki

Zapłać 1 jedzenie aby zatrudnić potwora (lub ducha) ze stosu odrzuconych. Zapłać koszt potwora (lub ducha) według normalnych zasad. (Zwróć uwagę, że jeśli ta runda ma wypłatę, będziesz musiał zapłacić jej koszt również.)

Zapłać 1 złoto aby zbudować 1 pomieszczenie z tych odrzuconych (według normalnych zasad).

Po tym jak gracz wybierze nagrodę przestaje być ona dostępna dla innych. Możesz zdecydować się na nie wybieranie nagrody. Zatrudnienie potwora (lub ducha) oraz budowa pomieszczenia mają koszta. Jeśli nie zapłacisz pełnego kosztu, nie możesz wybrać tej nagrody.

Jeśli nagroda pozwala ci wziąć płytkę ze stosu odrzuconych możesz użyć dowolnej, która do tej pory była odrzucona. Nie ma znaczenia czy została odrzucona ponieważ nikt jej nie wybrał w fazie rozkazów czy z innego powodu. W drugim roku możesz wybierać płytki z pierwszego lub drugiego roku. (Oczywiście w pierwszym roku dostępne są tylko płytki z pierwszego roku.)

Dodatkowy koszt za wynajęcie potwora (lub ducha) lub budowę pomieszczenia jest taki sam, jakbyś robił to w wyniku akcji na **III**. Jest to cena za większy wybór.

Wszystkie chochliki wysłane na festiwal są niedostępne do końca rundy, nawet jeśli nie wybrałeś nagrody. Połóż je na rysunku miasta na swojej planszy.

Po festiwalu w pierwszym roku, wszystkie 4 płytki wyjątkowych możliwości powinny zostać odłożone do pudełka, aby nie zostały wymieszane z 4 nowymi wyjątkowymi możliwościami na drugi rok.

Nowi paladyni

W każdym roku występują 2 paladyni, elf i krasnolud. (Musi być po jednym z każdego rodzaju bo dwa krasnoludy nie zmieszczą się do jednego namiotu.) Obaj paladyni mają to samo tło i ten sam symbol w rogu. Nawet ich zdolności są takie same. Jeydna różnica jest taka, że krasnolud może przyjąć więcej obrażeń. (Prawdopodobnie rysunek sugeruje, że tak jest.)

Paladyni a złometr

Pierwszy gracz którego znacznik zła wyląduje lub przekroczy pole paladyna na złometrze...

Hej. Powiedz tylko „gracz który wejdzie na pole paladyna". Nie mamy całego dnia.

Hm, ok...Tak więc, pierwszy gracz który wejdzie na pole paladyna otrzymuje elfickiego paladyna tak, jak w podstawowej grze. Elf idzie na przód drużyny. Nawet jeśli gracz zejdzie poniżej pola paladyna, elf pozostanie u bram jego lochu...chyba że inny gracz wejdzie na pole paladyna.
Kiedy drugi gracz wejdzie na pole paladyna, jedna z trzech rzeczy może się wydarzyć:

- Jeśli drugi gracz jest teraz jedynym na lub powyżej pola paladyna (ponieważ gracz z elfem zszedł poniżej) elf idzie do drugiego gracza. (Krasnolud pozostaje w namiocie.)

- Jeśli gracz z elfem jest wciąż na lub powyżej pola z paladynem ale drugi gracz jest jeszcze wyżej (nie remisuje), krasnolud opuszcza namiot i idzie do drugiego gracza. Elf się nie porusza.

- Jeśli drugi gracz jest na tym samym polu lub poniżej pola gracza z elfem, elf przechodzi do drugiego gracza a krasnolud idzie do gracza który miał elfa.

Tak więc krasnolud wchodzi tylko gdy dwaj gracze równocześnie są na lub powyżej pola paladyna.

Krasnoludzki paladyn uwielbia popijać swoje piwo i zagrzewać do boju ze złem elfa. Jednak jeśli zobaczy że pojawiło się więcej zła niż elf jest w stanie pokonać, odkłada swój kufel, łapie za młot i również wyrusza do walki ze złem.

Od tej chwili każdy paladyn będzie w innym lochu. Nie powrócą już do namiotu. Krasnolud pozostanie z najbardziej złym graczem, a elf z drugim najbardziej złym graczem.

Kiedy kolejność na złometrze się zmienia, paladyni mogą przemieszczać się pomiędzy lochami:

- Krasnolud idzie do najbardziej złego gracza. Jeśli aktualny gracz remisuje w ilości zła, krasnolud się nie rusza. Jeśli aktualny gracz jest poniżej dwóch innych remisujących na najwyższym poziomie zła graczy, krasnolud idzie do gracza z elfem. Jeśli żaden z nich nie ma elfa, rozważ remis według kolejności graczy. (Rozpoczynający gracz jest najmniej zły.)

- Elf przechodzi do drugiego najbardziej złego gracza. Rozpatruj remisy w ten sam sposób, z wyjątkiem specjalnego przypadku.

- Specjalny przypadek: jeśli gracze z elfem i krasnoludem remisują i ktoś trzeci staje się bardziej zły od nich obu, krasnolud idzie do nowego najbardziej złego gracza, a elf idzie do gracza który miał krasnoluda.

- Paladyni przechodzą do graczy którzy już mają paladyna lub są na lub powyżej pola paladyna. Gracz który obecnie nie ma paladyna i który jest poniżej jego pola nie może dostać paladyna, nawet jeśli stanie się najbardziej złym lub drugim najbardziej złym graczem.

- Zwróć uwagę, że jeśli obaj paladyni są w grze, zawsze będą przestrzegać kolejności posiadających ich graczy na złometrze. Gracz z krasnoludem nigdy nie będzie niżej na złometrze od gracza z elfem.

Uu, to brzmi skomplikowanie. W rzeczywistości występuje kilka prostych przypadków:

- Nikt nie osiąga pola paladyna, nikt nie otrzymuje paladyna.

- Tylko jeden gracz dociera na to pole, wówczas elf idzie do niego do końca roku.

- Jeden gracz otrzymuje elfa. Następnie schodzi poniżej pola paladyna, a inny gracz na nie dociera. Elf przechodzi do drugiego gracza.

- Jeden gracz ma elfa, stwierdza że nie zależy mu już i staje się bardziej zły. Następnie drugi gracz dociera na pole paladyna. Gracz wyżej na złometrze otrzymuje krasnoluda, a ten niżej elfa. Jeśli obaj gracze zamienią się kolejnością na złometrze, elf i krasnolud zamienią się miejscami.

- Jedyny przypadek w którym musisz się martwić jest wtedy gdy obaj paladyni są w grze a ktoś bez paladyna dotrze na pole z nim.

Na początku drugiego roku, zastosuj te same zasady (z tym wyjątkiem że nie marwtisz się o specjalny przypadek). Jeśli jeden gracz znajduje się na lub powyżej pola paladyna daj mu elfa. Jeśli dwóch lub więcej graczy znajduje się na lub powyżej pola paladyna, daj krasnoluda najbardziej złemu a elfa drugiemu najbardziej złemu graczowi. Remisy rozstrzyguje znacznik gracza startowego. Paladni z drugiego roku nie przypisani do graczy, pozostają w namiocie w oczekiwaniu na swoją szansę.

Paladyni w walce

Elficki i krasnoludzki paladyn walczą tak samo jak ten z podstawowej gry.

Paladyni wciąż mogą zmienić loch w trakcie walki. Kiedy paladyn idzie do innego lochu zachowuje odniesione do tej pory obrażenia.

Paladyni zmieniają lochy zgodnie z opisanymi uprzednio zasadami, z jednym wyjątkiem: jeśli wyeliminujesz jednego paladyna, drugi nie przyjdzie do twojego lochu. (Nawet paladyni potrafią być przestraszeni.) Do końca walki pozostały paladyn zachowuje się tak, jakby ciebie nie było na złometrze. Przemieszcza się pomiędzy lochami pozostałych graczy, według zasad jak w podstawowej grze.

Odnosi się to jedynie do paladynów z tego samego roku. Schwytanie paladyna w pierwszym roku nie powstrzymuje paladyna w drugim roku od odwiedzenia twego lochu.

Pierwotnie uważaliśmy, że byłoby fajnie móc złapać dwóch paladynów w jednym roku, jednak zasady tak się skomplikowały, że zdecydowaliśmy się wycofać. Jeśli jesteś zainteresowany pierwotnymi zasadami dla mini dodatku nowych paladynów, odwiedź naszą stronę **www.czechgames.com**.

Punktowanie paladynów

W trakcie punktowania, nagroda zależy od tego czy schwytałeś elfa czy krasnoluda. Podobnie jak w podstawowej grze, nagroda jest ta sama za paladynów z pierwszego i drugiego roku:

- Elficki paladyn jest wart 4 punkty na końcu gry.

- Krasnoludzki paladyn jest wart 6 punktów na końcu gry.

Spójrzmy prawdzie w oczy: więzienie krasnoludzkiego paladyna jest bardziej paladyńskie.

Wariant z trzeba paladynami

Jeśli nie chcesz pozostawiać żadnego paladyna w pudełku, możesz zagrać z 3 paladynami.

Tak jak pewnie się domyśliłeś. Ludzki paladyn jest pomiędzy elfickim a krasnoludzkim. Pierwszy gracz, który dotrze napole paladyna otrzymuje elfa. Ludzki paladyn wchodzi do gry jeśli dwóch graczy jest na lub powyżej pola paladyna, a krasnoludzki jeśli trzech. Paladyni w grze pozostają w kolejności, tak więc krasnolud będzie z najbardziej złym, człowiek z drugim, a elf z trzecim najbardziej złym graczem. W walce, paladyni ignorują lochy, które mają uwięzionego paladyna z tego roku.

W trakcie punktowania, elf jest wart 4 punkty, człowiek 5, a krasnolud 6 punktów.

Bardowie

Dziewczyna z lutnią wygląda niegroźnie. Stoi sobie z boku i brzdąka w struny. Ale poczekaj aż zobaczysz co zrobią inni bohaterowie. Ruszają do boju nie zważając na swoje rany, próbując zaimponować bardowi swoim heroizmem. Pragną aby pisano o nich ballady.

Z wyjątkiem paladynów. Oni już sprzedali swoje prawa do ekskluzywnych ballad wytwórni. Paladyni ignorują tych pełzających po podziemiach amatorów.

Kiedy przydzielasz bohaterów

Bardowie są wymieszani razem z pozostałymi poszukiwaczami przygód, tak więc mogą się znaleźć wśród tych przydzielanych graczom w fazie bohaterów.

Bardowie są jakby przeciwieństwem wojowników w sensie, że zawsze idą jako ostatni. Jeśli przypisujesz barda, wchodzi na ostatnie miejsce. Bohaterowie przypisani w kolejnych rundach wypełnią miejsca przed bardem (od prawej do lewej), pozostawiając go na ostatnim polu. Jeśli przypisujesz barda kiedy masz już jednego lub więcej, nowy wchodzi na ostatnie pole spychając pozostałych do przodu.

W walce

Bard inspiruje drużynę do odważnych czynów. Jego zdolność jest rozpatrywana w pierwszym kroku walki, nawet przed pułapką. Etap barda został pokazany na nowej planszy gracza za pomocą symbolu lutni.

Etap barda w rundzie 1

W etapie barda, daje on bohaterom odwagę. Każdy bard daje 1 punkt odwagi za każdy symbol lutni na swojej płytce. Każdy punkt odwagi jest reprezentowany przez znacznik złota z banku. Umieść pierwszy znacznik na pierwszym bohaterze w linii, drugi na drugim itd. (Są to teraz znaczniki odwagi. Nie są złotem i musisz je zwrócić do banku po walce.)

Bard nie dodaje odwagi paladynowi. Jeśli paladyn znajduje się w twoim lochu u twych bram, pomiń go i umieść pierwszy znacznik na następnym bohaterze w linii.

Aby ułatwić sobie planowanie, możesz przydzielać punkty odwagi w trakcie fazy planowania, jeśli chcesz.

Każdy bard dodaje odwagi niezależnie od innego barda, od przodu do tyłu linii. Możliwe więc jest że najbardziej wysunięci bohaterowie będą posiadać po kilka znaczników odwagi, podczasy gdy ci bardziej z tyłu nie będą mieli żadnego. Bard może dodać odwagi innemu bardowi a nawet sobie, jeśli jest wystarczająco blisko z przodu.

Przykłady:

Odwaga

Odwaga chorni bohaterów przed obrażeniami. Kiedy bohater z odwagą ma otrzymać znacznik obrażenia z jakiegokolwiek powodu, usuń zamiast tego 1 znacznik odwagi. Usunięty znacznik niweluje jeden znacznik obrażeń. Na przykład, jeśli bohater z 2 znacznikami odwagi otrzymuje 3 obrażenia, usuwasz 2 znaczniki odwagi i przydzielasz tylko 1 obrażenie.

Odwaga jest usuwana tylko jeśli bohater rzeczywiście miałby otrzymać obrażenia. Kiedy pułpaka zostaje uruchomiona, na przykład, zdolność złodzieja zachodzi najpierw a odwaga stosowana jest do pozostałych obrażeń (o ile jeszcze takie są).

Przykład:

Jeśli użyjesz Toczącego się głazu aby zadać 3 obrażenia wojownikowi, złodziej zredukuje obrażenia do 1. Wojownik straci 1 znacznik odwagi zamiast otrzymać obrażenie.

Jeśli użyjesz Zatrutego posiłku, próbuje on zadać 5 obrażeń (punkty odwagi nie są punktami życia). Złodziej powstrzymuje 2, a 2 kolejne są zniwelowane przez odrzucenie obu znaczników odwagi. Wojownik otrzyma 1 obrażenie.

Patrz jak się popisuje przed damami.

Co jeśli użyjesz Przeklętego pierścienia? Próbuje ona zadać 1 obrażenie każdemu bohaterowi.

Wojownik i złodziej są chronieni przez zdolność złodzieja. Otrzymują 0 obrażeń i tracą 0 odwagi. Dwaj bardowie z tyłu otrzymują po 1 obrażeniu, ponieważ nic ich nie chroni.

Odwaga jest chwilowa

Efekt inspiracji pieśnią barda trwa przez większość walki. Zaczynając od pułapki, przez pierwsze zaklęcie, potwory (lub duchy), powolne zaklęcie i etap leczenia. W tym czasie znaczniki odwagi są usuwane tylko po to, aby niwelować obrażenia. Pozostają na bohaterach nawet jeśli bardowie zostają wyeliminowani. (Jest to wpadająca w ucho melodia.)

Ale później bohaterowie się męczą. Usuń wszystkie znaczniki odwagi przed etapem zdobywania (nawet jeśli pomijasz go). Obrażenia otrzymane w trakcie zdobywania (i po nim - np. z Zatrutej strzały lub Kuraka) uderzą w bohaterów po tym jak odwaga ich opuści.

Teraz mamy ich zmęczonych i wystraszonych, i może nawet trochę rannych. Jednak nie świętuj jeszcze, ponieważ bardowie znowu będą śpiewać w następnej rundzie. Musisz pokonać kilku bohaterów aby obniżyć morale.

Opłakiwanie

Odwaga działa w ten sam sposób w kolejnych rundach z tą różnicą, że efekt bardów zostaje zredukowany o liczbę schwytanych bohaterów z ich drużyny. (Bardowie lubią śpiewać o poległych w walce, a to nie zachęca tych wciąż walczących.)

Każdy bard traci 1 symbo lutni za każdego schwytanego bohatera podczas tej walki, nie licząc paladynów. (Bardowie nie mogą opłakiwać jego upadku gdyż ma ekskluzywny kontrakt, pamiętasz?) Da się określić ile jest to bohaterów poprzez policzenie pustych pól (nie licząc pola paladyna).

Przykłady:

Ha. Ostatni przykład pokazuje najlepszy sposób na zneutralizowanie efektu barda w następnej rundzie. Daj mi znać jeśli będziesz potrzebował mojej pomocy.

Zasady na drugi rok

Musimy omówić kilka szczegółów aby nowe możliwości nie zaburzyły oryginalnych zasad.

Gracz rozpoczynający w drugim roku

W 5 rundowym roku, znacznik gracza startowego pozostanie z graczem, który posiadał go w trakcie pory festiwalu. Na początku drugiego roku jest przekazywany w taki sposób:

- W rozgrywce 4-osobowej, znacznik powinien otrzymać gracz siedzący na przeciwko osoby, która rozpoczęła pierwszy rok. (Tak więc znacznik przekazywany jest o 2 miejsca w lewo lub prawo).

- W rozgrywce 3-osobowej, znacznik gracza startowego powinien zostać przekazany graczowi siedzącemu po prawej od gracza, który rozpoczął pierwszy rok. (Tak więc przekazywany jest o 1 miejsce w lewo.)

- W rozgrywce 2-osobowej znacznik powinien otrzymać gracz, który nie zaczynał pierwszego roku. (tak więc jest przekazywany drugiemu graczowi.)

Złometr na dwóch graczy

W rozgrywce 2-osobowej, drugi rok rozpocznij od przesunięcia znacznika zła nie-gracza o **3 pola w dół** na złometrze, zamiast 2. Pomimo tego, znacznik zła nie-gracza dotrze na pole paladyna na początku fazy bohaterów w ostatniej rundzie drugiego roku.

-Traktuj lochy nie-gracza jako gracza i przydziel mu paladyna według nowych zasad. (Nie otrzyma paladyna jeśli obaj gracza są bardziej źli.)

- Jeśli lochy nie-gracza otrzymają paladyna, natychmiast odrzuć go na planszę odległych krain. Nie przydzielaj kolejnego paladyna.

- Bez względu na to czy lochy nie-gracza otrzymały palady czy nie, usuń znacznik zła nie-gracza ze złometra na początku fazy walki w drugim roku. Paladyni ignorują lochy nie-gracza w trakcie walki.

Łączenie wariantów

Cztery pory roku

Nie musicie grać 5 rund jeśli nie chcecie. Możecie zostawić nowe płytki i karty w grze. Zwiększą to różnorodność (ale i również losowość) waszych rozgrywek. Jeśli gracie z bardami i używacie rozszerzenia planszy gracza, musicie pamiętać, że jedno z pól na bohaterów jest zawsze puste i nie liczy się jako schwytany bohater, który redukuje efekt barda.

Wariant dla początkujących

Jeśli chcecie wprowadzić nowych graczy to dla łatwiejszej rozgrywki, możecie rozegrać 5 pór roku budowy lochów, ale tylko 4 rundy walki, z mniejszą ilością bohaterów. W rezultacie gra jest łatwiejsza niż podstawowa jej wersja.

Nuuudy

W tym wariancie:

- Przygotuj tylko 4 karty walki na każdy rok.
- Nie przygotowuj bohaterów na 2 rundę. Gracze nie dostaną bohaterów aż do 3 rundy.
- Nie używajcie rozszerzeń planszy gracza. Czwarte pole na bohatera tylko by myliło.
- Użyjcie wydłużenia planszy postępu w trakcie budowania, ale nie w trakcie walki. Walka ma tylko 4 rundy.
- Jeśli chcecie aby walka była łatwiejsza, nie używajcie bardów. (I tak nie ma symbolu etapu barda na planszy.) Możecie jednak używać nowych potworów i pomieszczeń.
- Jeśli są nowi gracze, rozważcie pominięcie wyjątkowych możliwości.
- Wariant z pojedynczym paladynem jest łatwiejszy do ogarnięcia w aspekcie poruszania się paladyna pomiędzy graczami.
- Tylko od was zależy czy użyjecie pupili i/lub festiwalu!

Zalecamy jednak rozgrywkę pięciorundową dla doświadczonych władców podziemi. Gra jest bardziej interesująca, wasze lochy są bardziej rozległe, a walki bardziej imponujące.

Wyjątkowe możliwości a festiwal

Po tym jak przywykniecie do wyjątkowych możliwości, możecie spróbować rozgrywki bez nich. Może to być interesujące jak zmieni się partia przy starych dobrych zasadach.

Jeśli zrezygnujecie z wyjątkowych możliwości powinniście również zrezygnować z festiwalu. Jednakże możecie grać bez festiwalu pozostawiając w rozgrywce wyjątkowe możliwości, jeśli chcecie.

Paladyni

Jeśli brakuje wam starego (pojedynczego) paladyna możecie go użyć zamiast dwóch nowych. Pamiętajcie jednak, że może nastąpić specjalne wydarzenie, które sprowadzi ich do gry mimo tego.

Innym sposobem na użycie pierwotnego paladyna jest wariant z trzema paladynami wyjaśniony w sekcji Nowi paladyni.

Pupile

Jak najbardziej zachęcamy was do grania bez pupili! Jednakże uważajcie gdyż te małe bestyjki wciąż mogą się wkraść do rozgrywki poprzez wyjątkowe możliwości. Tak więc idealne byłoby nie używanie ich również. Wszystkich. Czy nie lepiej mieć wszystko pod kontrolą?

Uwaga edytora: czytelniku, przestrzegamy cię przed tym iż poprzedni paragraf może nie pochodzić z oficjalnych zasad gry. Próbowaliśmy go sprawdzić z projektemi, które zostały przygotowane przed przedłożeniem tekstu demonowi i słudze do komentarza, jednakże owe wcześniejsze projekty w tajemniczy sposób zniknęły.

Podsumowanie zasad dodatku

Oto szybkie podsumowanie zasad, bez zbędnego paplania.

Zuch chłopak.

Przygotowanie

Przygotuj wszystko według podstawowych zasad, ze zmianami opisanymi na stronach 2 i 3.

Budowa lochu

- Faza nowej rundy

- W rundach od 2 do 5, zamień jedną akcję na wyjątkową możliwość. Jeśli jest to instalowanie pułapek, odkryj 3 karty pułapek.
- W rundach od 1 do 4 odkryj płytkę wyjątkowychwych możliwości na następną rundę.

- Faza rozkazów

Akcja są rozgrywane według kolejności: od najkrótszego do najdłuższego pola

.

Nowe ikony:

Wszyscy pozostali gracze zyskują 1 zło.

Podejrzyj jedną kartę walki i zwróć w dowolnej kolejności.

Użyj dwóch chochlików do odnowienia 1 płytki tunelu.

Użyj trzech chochlików od odnowienia 1 płytki pomieszczenia.

Użyj dwóch chochlików aby zamienić 1 płytkę tunelu na ulepszonym tunel.

Otrzymujesz tą nagrodę po fazie rozkazów.

Dobierz kartę pupila i zachowaj ją.

Weź jedną z oferowanych pułapek. Zainstaluj ją na 1 płytce lochów. (Oznacz ją znacznikiem złota z banku.) Zapłać koszt pułapki (który może zawierać koszt instalacji pułapki w pomieszczeniu).

Zatrudnij 1 potwora (lub ducha) i zabierz określoną płytkę doświadczenia. Płytka stanowi stałą część kosztu potwora (lub ducha).

Wynajmij 1 pokój i umieść obok swojej planszy.

Weź 1 złoto, jeśli gracz grający wcześniej zapłacił 1 złoto.

Faza festiwalu, tylko w rundzie 5

- Przygotuj wyjątkowe możliwości, które pojawiły się w tym roku (nie więcej niż 1 na gracza).
- Każdy gracz bierze do ręki w tajemnicy pewną ilość swoich chochlików. Osoba która wyśle najwięcej wybiera nagrodę pierwsza. Remisy rozstrzyga się na korzyść bardziej złego gracza.pola

.

- W swojej turze gracz może użyć (lub odrzucić) jedną płytkę wyjątkowej możliwości.
  - - Otrzymujesz 1 z rzeczy pokazaną w lewym górnym rogu.
  - - Przy pomieszczeniach wybierasz z tych odrzuconych. Musisz zapłacić 1 złoto.
  - - Przy potworach (lub duchach) wybierasz ze stosu odrzuconych. Musisz zapłacić 1 jedzenie w dodatku do kosztu zatrudnienia.

Faza odzyskiwania rozkazów i produkcji

- Wynajęte pokoje produkcyjne (poza planszą) mogą być użyte tylko raz (nawet w drugim roku).

Faza pupila, tylko w 1 rundzie

- Faza pupila odbywa się po fazie produkcji i odzyskiwania rozkazów.
- Wszyscy dobierają 2 karty pupili.
- Przekaż 1 kartę na lewo (nawet nieużytą z poprzedniego roku).
- Odrzuć 1 (nawet z tych z poprzedniego roku) i zatrzymaj pozostałe zakryte.

Faza wydarzenia

- Nie zapomnij o płytkach doświadczenia podczas wypłaty.
- Ignoruj wynajęte pokoje w trakcie tej fazy.

Faza bohaterów

- Bardowie idą na koniec drużyny.

Bez zmian na końcu rundy

Dwaj paladyni

- Każdy rok ma dwóch paladynów.
  - Elf wchodzi do gry kiedy gracz dociera na pole paladyna na złometrze.
  - Jeśli elf jest jedynym paladynem w grze przemieszcza się jak ten oryginaly z podstawowej gry.
  - Krasnolud wchodzi do gry kiedy dwóch graczy równocześnie jest na lub powyżej pola paladyna.
  - Krasnolud zawsze idzie do najbardziej złego gracza, a elf do drugiego najbardziej złego, w stosunku do złometra.
    - Rozpatruje się tylko graczy powyżej pola paladyna i graczy aktualnie posiadających paladyna.
    - Przed poruszeniem się paladyna remisy rozstrzyga się w następujący sposób:
    - Wśród remisujących, ten z krasnoludem jest najbardziej zły.
    - Wśród remisujących, ten z elfem jest bardziej zły niż ktokolwiek, poza graczem z krasnoludem.
    - Wśród remisujących bez paladyna, kolejność graczy rozstrzyga kto jest bardziej zły. (Gracz startowy jest najmniej zły.)
- Oznacza to że:
  - Krasnolud nie przemieści się dopóki rozpatrywany gracz nie będzie wyżej na złometrze.
  - Jeśli gracze z elfem i kransoludem remisują na najwyższych polach, paladyni nie przemieszczają się.
  - Jeśli gracze z krasnoludem i elfem remisują, a trzeci gracz stanie się bardziej zły od nich (i będzie na lub powyżej pola paladyna) kransolud pójdzie do niego, a elf do gracza który miał krasnoluda.
- W walce:
  - Gracz który wyeliminuje paladyna jest ignorowany przez drugiego paladyna.
  - W rozgrywce 2-osobowej:
  - Jeśli nie-gracz dostanie paladyna, zostaje on odrzucany z gry.
  - Paladyni nie idą do nie-gracza w trakcie walki.

Walka

- Odwróć planszę postępu oraz jej przedłużenie. Rozłoż 5 kart walki w kolejności, zakryte.
- Faza planowania
  - Możesz zdecydować się na walkę w wynajmowanym pokoju.
  - Jeśli płytka lochu posiada zainstalowaną pułapkę z wyjątkowej możliwości, możesz dodatkowo użyć normalnej pułapki.
- Faza walki
  - Etap barda
    - Każdy bard daje 1 o gi (znacznik złota) tylu bohaterom ile ma symboli lutni . Przydziel odwagę od przodu do tyłu drużyny. Pomiń paladyna.
    - Za każdego schwytanego w tym roku bohatera (z wyjątkiem paladyna) każdy bard ma 1 lutnię mniej .
  - Etap pułapki
    - Zainstalowana pułapka musi być użyta i odrzucona po użyciu.
    - Gracz wybiera kolejność w jakiej pułapki się aktywują.
    - Po tym jak symbol złodzieja zredukuje obrażenia, każdy bohater otrzymujący obrażenia odrzuca znaczniki odwagi aby im zapobiec (w stosunki 1:1).
  - Etap potworów (i duchów)
    - Potwór (lub duch) z płytką doświadczenia posiada +2 siły do pierwszego ataku.
    - Użyj tego bonusa nie więcej niż raz na rok.
    - Każdy bohater otrzymujący obrażenia najpierw odrzuca znaczniki odwagi aby im zapobiec (w stosunku 1:1).
  - Etap leczenia
    - Pupil użyty w walce nie liczy się jako potwór wysłany do walki (z wyjątkiem małego Golema).
  - Etap zdobywania
    - Rozpocznij od usunięcia wszystkich pozostałych znaczników odwagi.
    - Jeśli kilka efektów wpływa na obrażenia ze zmęczenia, rozpatrz je w kolejności: podwajanie, dzielenie, dodawanie.
- Koniec walki
  - Przydziel obrażenia zatrucia z pułapki Zatrutej strzały i potwora Kuraka.

Drugi rok

- W rozgrywce 2-osobowej przemieść znacznik zła nie-gracza o 3 pola w dół.
- Przekaż znacznik gracza startowego:
  - O dwa pola w lewo w rozgrywce 4-osobowej.
  - O jedno pole w lewo w rozgrywce 3-osobowej.
  - O jedno pole w lewo w rozgrywce 2-osobowej.

Punktowanie

- Rozpocznij od pupili:
  - Każdy gracz może użyć pupila ze zdolnością punktowania.
  - Gracze odkrywają pozostałe zakryte karty pupili i otrzymują po 1 punkcie za każdego.
- Schwytani paladyni:
  - 4 punkty za elfa.
  - 6 punktów za krasnoluda.
- Wynajęte pokoje nie liczą sie jako pomieszczenia.
  - Otrzymaj dodatkowe punkty ze zdolności wynajętych pokoi.
- Zdobyte wynajęte pokoje liczą się jako zdobyte płytki lochu (ale nie jako pomieszczenia).
- Tajemne przejście nie liczy się jako cokolwiek, nawet jeśli jest zdobyte.
- Pozostałe ulepszone tunele liczą się jako tunele.
- Doświadczone potwory (lub duchy) liczą się jako zwykłe potwory (lub duchy).

Aneks

Nowe potwory (nie duchy)

Kurak

Jest łatwy w utrzymaniu. Oczywiście jeśli go nie nakarmisz, to będzie robił dużo hałasu ale w końcu się uspokoi i zapomni o tym. Tak więc możesz zapłacić 1 jedzenie albo dostać 1 zło kiedy go zatrudniasz. Za każdym razem gdy mu płacisz możesz wybrać co innego. (Płytka doświadczenia doda swój koszt do tego, który wybierzesz.)

W walce kurak może zaatakować kogokolwiek za 1. Jego ugryzienie wydaje się być słabe, ale jest trujące. Na końcu rundy, trucizna zadaje 1 obrażenie więcej zaatakowanemu bohaterowi (nawet jeśli pierwotne obrażenie zostało zniwelowane znacznikiem odwagi). Jest to analogiczne do Zatrutej strzały.

Złe oko

Nie jest aż tak złe, ale ciężko jest wyglądać słodko kiedy twoja twarz (i większość ciała) to wielkie, hipnotyzujące oko. Złe oko może zahipnotyzować dowolnego bohatera w linii. Bohater porusza się na sam przód, nawet przed paladyna. Następnie oko atakuje go za 3.

Zahipnotyzowany bohater pozostaje z przodu (jeśli nie zostanie wyeliminowany). Tak więc może zostać zaatakowany przez kolejnego potwora zwykłym atakiem. (A duch może w końcu będzie miał okazję zaatakować paladyna.) Na końcu fazy potworów (i duchów), dowolny paladyn lub wyimaginowany bohater stworzony przez ilużję przechodzi do przodu, przed zahipnotyzowanego bohatera, który wciąż pozostanie przed pozostałymi zwykłymi bohaterami.

Bestia starszych bogów

Bestia starszych bogów miała w zwyczaju infiltrowanie pozostałych wymiarów oraz wzniecanie kultów. Zwalnia jednak na starość i teraz woli miotać się po lochu.

Koszt bestii zawiera 1 chochlika. Nazwijmy go osobistym asystentem. Kiedy płacisz ten koszt musisz oddać 1 chochlika do banku. Nie myśl o tym zbyt wiele.

Bestia wymaga świeżego chochlika. To znaczy nie chce asystenta, który pracował w tej rundzie. Jeśli nie masz chochlików, nie możesz zapłacić tego kosztu.

Bestia starszych bogów zna wszystkie sztuczki. Jeśli wyślesz go do walki, omiń etap szybkich czarów. Bez względu na ilość symboli magii w drużynie, nie może ona rzucić szybkiego zaklęcia. Powolne zaklęcia wciąż mogą być rzucane, w czasie kiedy staruszek śpi już w swojej pieczarze.

Bestia najpierw atakuje pierwszego bohatera za 3. Następnie wszystkich bohaterów (włącznie z pierwszym) za 1.

Pomieszczenia produkcyjne

Piekarnia

W tym użytecznym pomieszczeniu, chochliki wyrabiają ciasta i inne dobra ze składników które znalazły w lochu. (Nie pytaj.) Możesz nakarmić tymi pysznościami swoje potwory lub dowolnie je rozdać w pobliskiej wiosce. Trzymaj piekarnię w górnych dwóch rzędach ponieważ nie chcesz aby całe lochy wypełniły się dymem. Za każdym razem gdy jej użyjesz decydujesz czy weźmiesz 1 jedzenie czy stracisz 1 zło. Jeśli użyjesz jej dwa razy w drugim roku, możesz wziąć obie rzeczy po jednej lub jedną dwa razy.

Sala treningowa

Chochliki uwielbiają swoje lochy i podziwiają potwory, które je bronią. (Duchy ich przerażają.) Teraz te małe, słabowite chochliki mogą stać się maszynami do zabijania! Albo przynajmniej, trochę silniejszymi chochlikami. Trzymaj salę na brzegu lochu. Trening jest hałaśliwy.

W trakcie każdej fazy produkcji możesz poczynić jeden z następujących kroków: wysłać 1 dostępnego chochlika do sali treningowej lub wziąć 1 chochlika z sali treningowej. Kiedy wyciągasz chochlika z sali, natychmiastowo staje się dostępny, więc możesz go wysłać gdzie indziej. W drugim roku możesz wysłać 1 lub 2 chochlików albo wyjąć 1 lub 2 chochlików. Chochliki w tym pomieszczeniu nie wracają do swojego legowiska na końcu rundy. Możesz wysłać chochlika do sali, nawet jeśli są już tam inne, jeszcze z poprzednich rund.

W walce, te uzbrojone i wytrenowane chochliki bronią lochu. Kiedy drużyna otrzymuje zmęczenie, możesz usunąć 1 chochlika z sali treningowej i zwrócić go na swoją planszę do legowiska. Efekt ten nie jest podwajany ani dzielony przez inne efekty (takie jak Skaut u bram! czy Ciemny tunel).

Możesz usunąć tylko 1 chochlika w ten sposób, za każdym razem kiedy drużyna otrzymuje zmęczenie. Innymi słowy, tylko raz na rundę, chyba że zmęczenie zdarza się więcej …niż raz (jak w przypadku Pieśni odwagi). Jeśli zmęczenie jest pomijane w tej rundzie, nie możesz usunąć chochlika w tej rundzie. Chochliki pozostałe w sali po zakończeniu walki, rozpoczynają drugi rok w niej. Chochliki pozostałe w sali na końcu gry liczą się normalnie.

Znaczniki trolla nie mogą być używane w tym pomieszczeniu. Jeśli pomieszczenie zostaje zdobyte lub odrzucone, natychmiast zwróć wszystkie chochliki do ich legowiska na swojej planszy.

Pomieszczenia punktujące

Fioletowy hol

Purpura rządzi w tym roku. Przepraszam, „fiolet". Zaproś kilku swoich przyjaciół na drinka i przy okazji wspomnij o swoich nowych potworach, które akurat się tak składa że są fioletowe. Otrzymujesz 2 punkty za każdą Bestię starszych bogów i 1 punkt za każdego Kuraka lub Złe oko.

Pomieszczenia walki

Korytarz chaosu

Może masz już takie pomieszczenie, w którym chaos całkowicie zwyciężył porządek. W tym pomieszczeniu bohaterowie się dezorientują, na czym cierpią ich umiejętności. Drużyna ma jeden symbol złodzieja, leczenia i szybkich czarów mniej niż zwykle. (Brak efektu na barda gdyż według nich pomieszczenie nie jest o wiele gorsze od hałaśliwej tawerny.)

W trakcie zdobywania, bohaterowie otrzymują 1 dodatkowe zmęczenie. Efekt ten nie jest podwajany ani dzielony przez inne efekty. (Ale możesz go dodać do innych dodawanych efektów, jak ten z Sali treningowej.)

Ulepszone tunele

Ulepszony tunel to wciąż tunel. Jest opodatkowany, możesz w nim wydobywać złoto, zamienić go na pomieszczenie etc. Posiada jednak również specjalny efekt.

Szopa na narzędzia

Szopa sprawia, iż wszystkie przyległe do niej pomieszczenia produkcyjne wymagają 1 chochlika mniej. Każde pomieszczenie może użyć tej zdolności tylko raz na rundę. Na przykład, używając pomieszczenia, które wymaga 3 chochlików w drugim roku, możesz wysłać 2 chochliki aby go użyć raz lub 5 chochlików aby użyć go dwa razy. Możesz użyć rabatu na wielu pomieszczeniach w tej samej rundzie. Nie możesz użyć szopy jako rabatu w Sali treningowej. (Ale działa w Magicznym pokoju. Nie pytaj.)

Foyer

Elegancki fotel i egzotyczny dywan dodają odrobiny klasy wszystkim przyległym pomieszczeniom. Na końcu gry, dostajesz 1 punkt za foyer oraz 1 punkt za każde niezdobyte przyległe pomieszczenie.

Ciemny tunel

„Hej, kto zdmuchnął pochodnie?" „Au!" „Co to było?"

Tak, drużyna będzie miała pewne trudności w zdobyciu tego tunelu. Kiedy próbują, traktuj kartę walki jakby miała dwa razy tyle symboli zmęczenia. To podwojenie odnosi się jedynie do wartości pokazanej na karcie, nie do innych bonusów, takich jak zmęczenie dodawane przez wytrenowane chochliki czy Bubla.

Tajemne przejście

To tylko tunel ale jest tajeeemy. Oznacza to że nikt nie wie że tam się znajduje. Co ważniejsze, ministerstwo podziemia nie wie że on tam jest, więc jest odporny na podatki. W rzeczy samej, dowolna karta albo efekt która liczy twoje tunele lub płytki lochu, ignoruje twoje tajemne przejście.

Bohaterowie wciąż mogą je znaleźć w trakcie walki (są ekspertami w znajdywaniu tajemnych przejść) ale nie ma znaczenia czy je zdobędą, ponieważ nie liczy się w trakcie punktacji. Nie liczy się do tytułu Lorda walki. Jednakże nie liczy się też do tytułu Lorda tuneli.

Uwaga: jest to jedyny ulepszony tunel, który posiada efekt nawet jeśli zostanie zdobyty. (Stąd jego ikona znajduje się po obu stronach.) Pozostałe tunele tracą swój efekt w momencie zdobycia.

Żyła mithrilu

Jesteś bogaty! Kiedy używasz akcji Kopanie złota, możesz wysłać 2 chochlików do tego tunelu. (Każdy przynosi 1 złoto.) Chochliki kopiące w tym tunelu nie liczą się do limitu wskazanego przez twoje zezwolenie. (Wydobycie mithrilu stało się popularne dopiero kilka wieków temu, a ministerstwo nie zamierza zaktualizować swoich przepisów dla chwilowej mody.)

Na przykład, jeśli używasz akcji Kopanie złota z pola I, możesz wysłać 2 chochliki aby kopały w 2 różnych tunelach i dodatkowo wysłać 1 lub 2 chochliki do tej kopalni. Każdy z nich wydobywa dla ciebie 1 złoto.

A game by
Vlaada Chvátil

Illustration: David Cochard
Graphic design: Filip Murmak
Translation: Jason Holt

Testers: *Kreten, Vitek, dilli, Filip, Zuzka, Venca, Jéňa, Marcela, Peťa, Bára, Yim, Vytick, Paul, Jirka Bauma, Deli, David, Radka, Petr, Flygon, Yurri, Markéta, Fanda, Michal, Patrik, Mišo, Bobo, Nef, Šimůnek clan, and other aspiring dungeon lords from Brno Boardgame Club, Spiel am See trip and various Czech and international gaming events.*

Thanks to: *Drew Sonnenberg, Chris Wilczewski and Matt Eyo-Tonks whose ideas were used for some of the new Special Event Cards. Your minds are twisted the right way, guys.*

Special Thanks To: *David for another load of amazing art, Jason for days and nights of creative translation, Paul for nice sneak previews, Filip for ... you know what, and all CGE people for the care Dungeon Lords and the expansion are getting.*

© Czech Games Edition, October 2012, www.CzechGames.com

English-language distribution:
Z-Man Games, Inc., www.zmangames.com

Tłumaczenie dla Rebel.pl: Remigiusz Bajor